Da Cultura De Massa À Cultura Ciber: A Complexificação Da Mídia E Do Entretenimento Popular[1]

Fátima Régis[2]

Professora Adjunta da Faculdade de Comunicação Social da Universidade do Estado do Rio de Janeiro

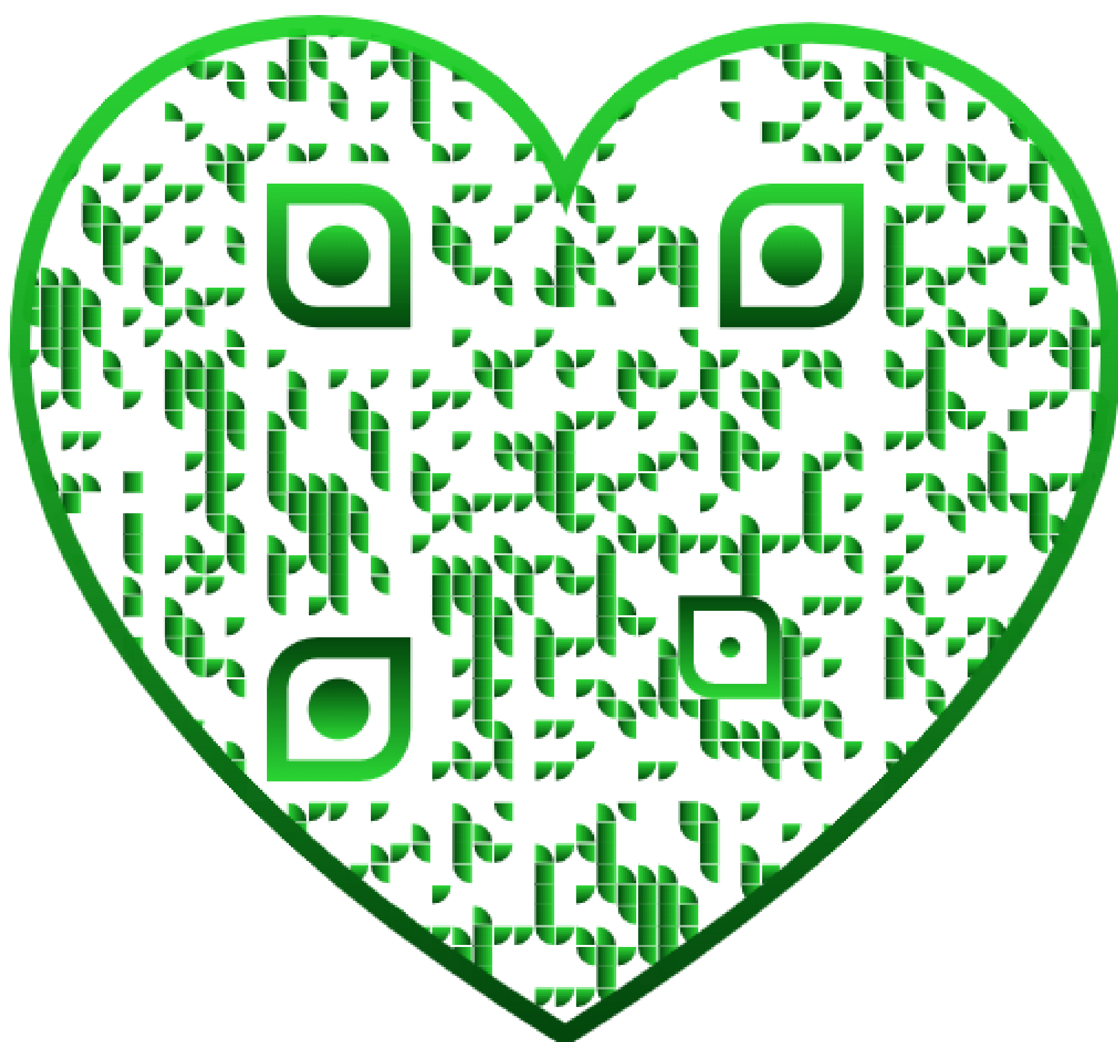
Resumo
Contrariando as teses convencionais de que a cultura de massa possui baixo valor cultural e estético, o presente artigo argumenta que seus produtos vêm, ao longo dos anos, estimulando o desenvolvimento de nossas habilidades cognitivas. Para tento, desenvolve uma análise comparativa entre dois seriados de televisão (um de 1978 e outro de 2003), com base nos critérios: enredos múltiplos, setas intermitentes, redes sociais, arco dramático e redes de comentários.
Palavras-chave
Cibercultura; cultura de massa; sistemas complexos; desenvolvimento cognitivo.

1. Introdução

Tradicionalmente os debates sobre a indústria cultural estabelecem que a produção da cultura de massa é de baixíssimo valor cultural e estético. O argumento é que seus produtos baseiam-se em fórmulas repetitivas e narrativas simples de compreensão imediata que não demandam esforço de interpretação nem tampouco suscitam reflexões posteriores por parte do receptor. Estudos recentes têm se dedicado a inverter essa tendência. No cenário nacional, pesquisadores como Erick Felinto (2001) e Simone de Sá (2004) têm demonstrado que as leituras tradicionais sobre a cultura de massa têm dado primazia à questão do conteúdo dos produtos não abarcando a complexidade deste fenômeno cultural. Felinto busca na teoria das materialidades fundamentos para defender "a idéia de que a materialidade do meio de transmissão influencia e até certo ponto determina a estruturação da mensagem comunicacional" (Ciberlegenda, 2001). Sá dá destaque para os suportes materiais e as relações que provocam na articulação corpo-tecnologia, privilegiando as dimensões sensoriais e cognitivas da cultura de massa.

Inspirado em Steven Johnson, este texto pretende prestar uma contribuição introdutória ao debate, argumentando que, além de oferecer experiências de valor estético e sensorial

[1] Trabalho apresentado no VII Encontro dos Núcleos de Pesquisa em Comunicação – NP Tecnologias da Informação e da Comunicação.
[2] Fátima Régis é Doutora em Comunicação e Cultura pela ECO/UFRJ. É Professora Adjunta da Faculdade de Comunicação Social (FCS) da UERJ. Atualmente é Coordenadora Adjunta da Pós-Graduação em Comunicação e Coordenadora do Curso de Relações Públicas da FCS/UERJ. É Pesquisadora dos Grupos de Pesquisa CiberIdea (Subjetividade, Cultura e Tecnologia) da ECO/UFRJ e *Comunicação e Tecnocultura: Meios e Imaginários e Materialidades Tecnológicos* da FCS/UERJ. É Membro da Associação Brasileira de Pesquisadores em Cibercultura.



relevantes, os produtos da cultura de massa vêm, ao longo dos anos, estimulando nossas habilidades cognitivas.

Steven Johnson também parte do diagnóstico de que a cultura de massa tem sido avaliada primordialmente por seu conteúdo. O autor propõe deslocamento da ênfase no conteúdo para outros pontos de habilidades cognitivas que ultrapassam o campo da hermenêutica. Devemos encarar a mídia não como lição de vida, mas como um treinamento cognitivo (*Cf*. 2005, p. 12).

Johnson entende o cenário do entretenimento popular como uma espécie de sistema complexo, onde forças diversas e, até mesmo conflitantes, interagem, mudando as plataformas tecnológicas (2005, p. 9). As forças desencadeadas nesses sistemas operam em vários níveis e atingem diferentes áreas: evoluções tecnológicas que engendram novos tipos de entretenimento; novas formas de comunicação on-line que possibilitam o comentário do público sobre os trabalhos da cultura popular; mudanças na economia da indústria da cultura que estimulam que os programas sejam exibidos mais de uma vez; os anseios arraigados no cérebro humano que buscam recompensa e desafio intelectual, entre outros. O resultado segundo o autor, revela uma tendência na cultura: ela tem se tornado mais exigente e o entretenimento popular e a mídia ficam mais complexos com o passar do tempo (*Cf*. JOHNSON, 2005, p. 104). Mas, para percebermos a mudança, é preciso deslocar a ênfase na interpretação dos conteúdos da cultura de massa e focar em outras habilidades cognitivas que ela ajuda a exercitar.

Essa linha de argumentação vai ao encontro das idéias de Lucia Santaella. A autora defende que a evolução tecnológica da mídia não foi um salto da cultura de massa para a cultura digital: passamos por uma cultura intermediária, a cultura das mídias. A partir da década de 1980, algumas tendências da cultura das mídias se tornaram marcantes: intensificaram-se os hibridismos de linguagens e meios, como suplementos literários e culturais em jornais e revistas; apareceram dispositivos que potencializaram as cópias, como videocassetes, fotocopiadoras, gerando uma cultura do disponível e do transitório; surgiram videogames, videoclips e TV a cabo. Segundo Santaella, esses dispositivos tecnológicos e as linguagens criadas para circularem neles propiciaram a escolha e o consumo individualizados em oposição ao massivo, fornecendo o treinamento adequado para buscarmos as informações e os entretenimentos desejados com a chegada dos meios digitais (SANTAELLA, 2003, p.12-7).

Por fim, o advento da Internet forneceu diversos elementos que têm ajudado ao campo do entretenimento na tarefa de desafiar as nossas mentes. Johnson contabiliza três: o

fato de a Internet ser participativa; o fato de forçar os usuários a aprenderem novas interfaces e novos softwares; e, o fato de criar canais e programas de interação social. (2005, p. 93) A essas características evidenciadas por Johnson, pode-se acrescentar o formato hipertextual e hipermidiático da rede, que somam à complexidade as características de não-linearidade e hibridismos entre meios e linguagens.

Como modo de analisar essas mudança na complexificação da cultura popular, este artigo selecionou o seriado de televisão Galáctica, que conta com duas edições, com uma distância de 25 anos entre elas. A primeira série estreou na televisão americana em 1978 e na brasileira em 1981; a nova versão, iniciada em 2003 nos EUA, ainda está no ar nos dois países.

Inicialmente faremos uma breve discussão sobre os elementos e recursos de estrutura e de narrativa sintomáticos dessa complexidade crescente nos produtos culturais. Steven Johnson aponta três elementos da complexidade na televisão: *enredos múltiplos*, *setas intermitentes e redes sociais*. A esses critérios de complexificação, acrescentamos o *formato de arco dramático* e a *rede de comentários multimídia*.

2. Elementos de Complexidade na Televisão

2.1 Enredos Múltiplos

Os programas de 30 anos atrás possuem uma estrutura narrativa bem simples. Em geral, apresentam um ou dois personagens principais, baseiam-se em uma única trama dominante e chegam a uma conclusão definida no final do episódio.

Os programas de enredos múltiplos baseiam-se em uma estrutura parecida com a dos romances e novelas: ampliam o número de personagens e os núcleos e tramas associadas a esses personagens. Segundo Johnson (2005, p. 53), o seriado Chumbo Grosso (*Hill Street Blues*), que foi ao ar em 1981 nos EUA, deu origem à tendência dos enredos múltiplos na televisão. O seriado usa tramas entrelaçadas e prolongadas ao longo dos episódios. No entanto, o grande mérito que se costuma atribuir a esta série foi o de lidar com problemas da realidade social de sua época: *Chumbo Grosso* retrata personagens envolvidos em questões sociais e econômicas complexas.

2.2 Arco Dramático

Chumbo Grosso abriu o caminho para uma longa lista de seriados que, principalmente, a partir da década de 1990, adotaram a linha de drama com enredos múltiplos no formato de "arco". Dramaturgicamente, um arco dramático é um percurso de um

personagem ou de uma trama ao longo de uma obra de ficção. Na televisão de três décadas atrás, a maioria dos arcos dramáticos nascia e morria em cada episódio, e geralmente envolviam os personagens criados para esse episódio específico[3].

A série *Twin Peaks (1990-91)*, criada pelo cineasta David Lynch é uma das que obteve maior repercussão. Apresenta uma narrativa principal ou "arco", no qual se entremeiam narrativas menores, que também podem se estender ao longo de vários episódios. *Twin Peaks* jamais fechou completamente seu arco, tendo se mantido no ar por apenas duas temporadas. Esse formato foi desenvolvido com maior sucesso pela série de ficção científica *Babylon 5* (1993-1999), exibida no Brasil pelo Warner Channel. Ao longo de um piloto, cinco temporadas, quatro telefilmes e uma série derivada de curta duração, *Babylon 5* estabeleceu uma história contínua e intrincada, de uma grandiosidade até então inédita na televisão. Ao contrário da maioria das séries que a precederam, *Babylon 5* exigia fidelidade absoluta de seus espectadores. Deixar de assistir a um único episódio podia significar a perda do nexo da trama. O formato de arco vigora entre as séries de maior sucesso da atualidade: *Lost*, *24 Horas*, *Desperate Housewifes*, *Heroes* e *Família Soprano*. Estas séries chegam a trabalhar com 12 tramas distintas e mais de 20 personagens em um mesmo episódio. Johnson pondera que se na década de 1980, durante os testes de apresentação de *Chumbo Grosso*, os telespectadores avaliaram o programa como muito complicado, hoje eles aceitam essa complexidade "porque foram treinados durante duas décadas de dramas com enredos múltiplos" (2005, p. 57).

2.3 Setas Intermitentes

Steven Johnson chama de setas intermitentes aos recursos de narrativa que têm como objetivo salientar para o espectador que algo importante está acontecendo ou irá acontecer. São "setas" sinalizadoras, idéias repetitivas que ajudam ao receptor a se orientar na história. As setas intermitentes tornam-se verdadeiros clichês e alguns recursos são típicos de determinados gêneros. Alguns exemplos ajudam a esclarecer. Em filmes de assassinos seriais para adolescentes, quando um casal se afasta do grupo principal em direção a um local distante e ermo, de onde seus gritos dificilmente serão ouvidos, já sabemos que são as prováveis "próximas vítimas" do assassino serial. Em filmes policiais do tipo que o personagem realiza um crime perfeito e caberá ao detetive

[3] Pode-se argumentar que algumas séries, como *O Fugitivo (The Fugitive, 1963-67)* e *O Prisioneiro (The Prisoner, 1967)*, possuíam arcos dramáticos envolvendo os protagonistas em suas premissas. Entretanto, o espectador informado sobre a premissa básica do arco poderia assistir a qualquer episódio, sem necessidade de acompanhar periodicamente a série.

investigar, freqüentemente, enquanto o criminoso está “limpando” a cena do crime, a câmera se afasta para revelar algum objeto ou detalhe esquecido pelo criminoso que servirá de pista para a investigação.

Essas setas diminuem a quantidade de trabalho cognitivo necessário para se compreender a história. Curiosamente, à medida em que as tramas se tornam mais complexas e numerosas, as setas intermitentes tornam-se mais raras. Mais de vinte anos de prática dotaram o espectador da habilidade de “preencher” as lacunas da narrativa.

A velocidade imprimida pelos *clips* da MTV também parece ter corroborado para as montagens ágeis dos seriados e filmes recentes, fazendo com que clássicos de aventura do passado pareçam obras entediantes e ingênuas aos olhos das novas gerações.

No lugar das setas intermitentes, os seriados mais recentes da televisão têm feito uso de recursos como: *referências externas, auto-referência e citações*. Esses recursos, em vez de facilitar a fruição das obras populares, complicam-na exigindo muito mais esforço cognitivo do espectador do que os recursos usados em programas anteriores.

Referências Externas

Seriados como *The West Wing* e *C.S.I.* fazem inúmeras menções a situações sociais, políticas e econômicas do quotidiano. Já *Frasier* faz muitas referências a assuntos intelectuais. Essas séries exigem que o espectador esteja bem informado sobre questões da atualidade e acumule um grande montante de informações de conhecimentos gerais para que possa compreender inteiramente as situações exibidas na tela.

Auto-referência

Programas como *Seinfeld* e *Friends* freqüentemente demandam que o espectador lembre de informações transmitidas em episódios anteriores para que possa compreender inteiramente uma piada ou alguma relação entre personagens. Outro recurso usado é o das *inner jokes*: piadas engraçadas apenas para quem entende a referência.

Citações

Um recurso que já se tornou corrente na cultura popular da atualidade é o da *citação*. O Seriado *Os Simpsons* é um dos campeões de citações a outros produtos culturais. As citações podem ocorrer como repetição de diálogos que se tornaram famosos, imitação de personagens de livros clássicos, entre outras. Todas essas citações são signos

exibidos como uma forma de "bônus" para os espectadores mais perspicazes ou mais "cultos".

Nesse processo metalingüístico, em que uma mídia refere-se a outra mídia num incessante *looping*, a comunicação de massa recente requer que seus receptores dominem os códigos da própria comunicação de massa para melhor compreender e usufruir de seus produtos.

Seriados que abusam de *citações* freqüentemente exigem ser assistidos mais de uma vez para que se assimile as inúmeras referências feitas. Esse tipo de seriado estimula uma recepção em camadas que convergiu com as necessidades econômicas dos produtores de exibir o mesmo programa mais de uma vez. A invenção do VHS e do DVD também possibilitou que o espectador revisitasse seus filmes e seriados favoritos. O formato do DVD favoreceu a divulgação de making-ofs e trilhas de comentários de diretores e produtores sobre os filmes.

2.4 Redes Sociais

Com o aumento do número de tramas principais e secundárias, um outro fenômeno pôde ser observado nos seriados recentes da televisão. Suas narrativas traçam teias entrelaçadas de relacionamentos que exigem concentração e perspicácia do espectador para acompanhar a história. Os programas mais recentes tendem a trabalhar com vários núcleos de personagens, multiplicando as redes sociais estabelecidas entre eles.

A capacidade de analisar a variedade de relacionamentos sociais faz parte da faculdade de inteligência emocional, conhecida por inteligência social: "nossa habilidade de monitorar e lembrar muitos vetores distintos de interação na população e ao nosso redor" (JOHNSON, 2005, p. 85)

Alguns seriados como *Lost, 24 Horas, Família Soprano* e *Heroes,* reúnem os recursos de enredos múltiplos, intricadas redes de relacionamentos sociais e inúmeros recursos como citações e referências externas tornando-se muito mais complexos e exigentes do que seus ancestrais de 30 anos atrás.

2.5 Redes de Comentários Multimídia

Todos esses recursos complexificam a mídia e, conseqüentemente, demandam mais esforço cognitivo e mais "participação" dos espectadores. Essa "participação" dos

espectadores se reflete na criação de uma complexa rede de comentários[4] da mídia. Os programas e seriados de televisão contam com cadernos culturais em jornais, revistas de entretenimento, documentários televisivos que comentam episódios, estruturas narrativas, motivação de personagens etc. O ápice da rede de comentários da mídia encontra seu suporte, evidentemente, na Internet cujos *blogs*, *sites*, listas de discussão e *softwares* colaborativos, tornam-se recursos complementares de cognição dos programas.

Essa rede de comentários da mídia é o que Bolter & Grusin chamam de *Remediação* como *mediação* da *mediação:*

> “cada ato de mediação depende de outros atos de mediação. Os Meios estão continuamente comentando, reproduzindo, e substituindo uns aos outros, e esse processo é fundamental para os meios. Os meios precisam uns dos outros de modo a funcionar como meios”. (1998, p. 54).

Com o objetivo de ilustrar como vem ocorrendo essa complexificação dos programas de entretenimento, faremos uma breve comparação de um seriado de televisão cujas duas versões estão separadas por 25 anos.

3. Galáctica 1998 e 2003: um estudo comparativo

A série de ficção científica *Battlestar Galactica* foi levada ao ar em 1978 pela rede NBC, em resposta ao grande sucesso de Guerra nas Estrelas (*Star Wars*, 1977). *Battlestar Galactica* chegou aos cinemas brasileiros em 1978 como *Galactica, Astronave de Combate* (*Battlestar Galactica*), um longa-metragem montado a partir dos três primeiros episódios da série. Devido ao custo elevado dos episódios, o programa durou apenas uma temporada. Em 1981 a série foi exibida pela Rede Globo como *Galactica, Batalha nas Estrelas*, replicando a reação do público americano três anos antes: altos níveis de audiência nos primeiros meses, caindo ao longo dos seus vinte e quatro capítulos[5].

Em *Battlestar Galactica* doze colônias humanas travam uma batalha milenar contra uma raça de ciborgues conhecidos como cylons. Cada colônia é protegida por uma *battlestar*: uma astronave de sete quilômetros de comprimento semelhante a um porta-

---

[4] Foucault dava ao comentário uma conotação negativa. Para o autor, embora por um lado, o comentário permitisse a construção de discursos novos, por outro, esses discursos iam sempre na direção de uma busca pelo verdadeiro significado, conjurando assim o acaso da obra. Hoje, entretanto, consideramos que a rede de comentários deva ser analisada na conjuntura das discussões sobre a Web 2.0, i. e., enfatizando a participação dos usuários da obra, por meio da construção social de conhecimento potencializada por recursos de informática.

[5] Em 1980 a NBC tentou relançar o seriado, agora com o título Galactica 1980, mas o programa, que deturpava completamente o conceito original, foi repudiado pelos fãs.

aviões espacial. Traídas pelo humano Baltar, as colônias são atacadas de surpresa e dizimadas. Resta apenas um punhado de sobreviventes espalhados pelas doze colônias e uma battlestar, a Galactica. Seu comandante, Adama, reúne os sobreviventes numa frota de espaçonaves. Tendo os cylons em seu encalço, o comboio parte em busca da décima-terceira colônia perdida, um planeta citado em escrituras antigas como "Terra".

Battlestar Galactica combinava em doses iguais dois elementos poderosos das histórias épicas: uma fuga (dos cylons) com uma busca (pela Terra). Eram elementos que apresentavam um rico potencial para desenvolvimento de histórias. Infelizmente, após a realização de um piloto bem-sucedido, os roteiristas pareceram se perder. O potencial de drama humano foi posto de lado para explorar histórias de aventuras que muitas vezes eram copiadas de filmes de faroeste e de guerra. Além disso, a exemplo de muitas séries dos anos setenta, Battlestar Galactica concentrava-se num núcleo familiar. Esse núcleo era composto pelos filhos de Adama, Apolo (Richard Hatch) e Athena (Maren Jensen); a esposa de Apollo, Serina (Jane Seymour), e seu filho Boxey (Noah Hathaway); o parceiro e melhor amigo de Apolo, tenente Starbuck (Dirk Benedict), e sua namorada Cassiopeia (Laurette Spang). Quando Serina morre, seu espaço é preenchido a partir do episódio *A Lenda Vida (The Living Legend)* pela piloto de caça Sheba (Anne Lockhart). Assim, os autores da série concentravam no mesmo núcleo personagens perfeitamente harmonizados, numa série que deveria ser sobre o destino de todos os sobreviventes da Humanidade. O núcleo familiar servia de base para os dois personagens principais – Apollo e Starbuck – que, como pilotos de caças de combate, viviam aventuras dentro e fora da astronave. Conflitos reais, apenas entre essa dupla e os cylons.

Apesar de seu formato tradicional, *Battlestar Galactica* era uma série complexa para sua época. Por exemplo, numa comparação com *Buck Rogers (Buck Rogers in the 25th Century)*, que os mesmos produtores lançaram no ano seguinte, vê-se que *Battlestar Galactica* possuía temática mais adulta e definitivamente um número maior de personagens. Enquanto Buck Rogers possuía cinco personagens principais (o herói Buck Rogers, a mocinha Wilma Deering, o cientista Dr. Huer, o robô Twiki, e o computador Theofilus), *Battlestar Galactica* envolvia onze personagens principais: Adama, Apollo, Tenente Starbuck, Tenente Boomer, Athena, Cassiopeia, Sheba, Coronel Tigh, Boxey, Baltar e o robô Lúcifer. Entre essas séries havia também uma diferença de complexidade de conceito. Para se assistir a Buck Rogers, o espectador precisa saber apenas que ele é um astronauta do século vinte que foi congelado e ressuscitado no século vinte e cinco, o que é explicado na abertura de cada episódio.

Para entender *Battlestar Galactica*, precisa-se estar a par de vários outros dados, como conceitos técnicos, mortes e substituições de personagens, e em que ponto se encontra a busca pela Terra (ao longo da série os personagens encontram algumas pistas do endereço do planeta).

A Segunda Edição de Galáctica - 2003

Da mesma forma que aconteceu com *Jornada Nas Estrelas (Star Trek)*, a série *Battlestar Galactica* jamais foi esquecida pelos fãs, transformando-se em objeto de culto. Em 2003 o canal de assinatura americano Sci-Fi Channel, especializado em ficção científica e fantasia, lançou a nova versão de *Battlestar Galactica*.

Vinte e cinco anos separam as duas versões, e embora a trama e os personagens sejam basicamente os mesmos, muita coisa mudou. Na nova série os produtores abriram todo o leque de possibilidades proporcionado pelo conceito original. Contra os onze personagens fixos de Battlestar Galactica 1978, a versão 2003 apresenta um quadro de aproximadamente vinte personagens fixos. A rotatividade também é bem maior. Enquanto na versão 1978 a personagem Serina morre e é substituída por Sheba, na versão 2003 a tripulação sofre diversas baixas, e é freqüentemente acrescida de personagens temporários.

Várias adaptações foram realizadas no conceito original para seduzir a platéia do século XXI. Starbuck agora é vivido por uma mulher (Katee Sackhoff), assim como Boomer (Grace Parker). Uma nova personagem feminina forte foi acrescentada, a presidente Laura Roslin (Mary McDowell), a quem o Comandante Adama (Edward James Olmos) é subordinado. Enquanto a série original se concentrava na "família" de Adama e nos pilotos dos caças, a série de 2003 introduziu novos núcleos de personagens: os mecânicos, capitaneados por "Chefe" Galen; os técnicos da ponte de comando, que ganharam personalidades bem delineadas; e até jornalistas e políticos, que ajudam a conceder textura à sociedade da frota. Quanto aos vilões, os cylons de 1978 eram robôs metálicos com um único olho vermelho. Robôs semelhantes ainda aparecem em 2003, mas como uma casta inferior da sociedade cylon. Acompanhando a tendência da robótica e da inteligência artificial, os cylons agora têm aparência humana para infiltrar-se entre os tripulantes da Galactica.

Uma das principais novidades da versão 2003 é a profusão de conflitos internos e externos. Apollo (Jamie Bamber) permanece um jovem idealista e de moral rígida, mas agora tem sua lealdade dividida entre seu pai, Adama, e a presidente Laura. A tenente

Starbuck, embora farrista e jogadora inveterada como sua contraparte de 1978, é atormentada por traumas psicológicos. Antes amigos incondicionais, Apollo e Starbuck vivem em atrito constante, além da tensão sexual que pouco a pouco se cria entre os personagens. O Coronel Tigh, assessor direto de Adama, unidimensional em 1978, agora é alcoólatra e manipulado pela esposa, a maquiavélica Ellen. Baltar, de vilão insano na série original, tornou-se o principal cientista da Galactica. Baltar é atormentado por uma sensual cylon modelo número seis (Tricia Helfer) que apenas ele vê, deixando o espectador sem saber se ela é um implante em sua mente, ou se o cientista sofre de esquizofrenia. Mas o maior dilema é enfrentado pela tenente Boomer, que descobre que não é humana, mas uma cylon infiltrada na frota como agente adormecida.

Os enredos da série de 1978 seguiam o padrão vigente nos anos setenta: histórias autocontidas, que começavam e concluíam no mesmo episódio (ou, em raros casos, como o de *Battlestar Galactica*, ao longo de episódios de duas ou três partes). A *Battlestar Galactica* de 2003, que até o momento teve três temporadas, conta uma história em arco, entremeada por vários *subplots*. Na primeira temporada a série possui duas tramas absolutamente distintas: a dos humanos na frota e a dos humanos abandonados em seu planeta natal, Caprica, sob ocupação cylon. Na trama "frota" o espectador acompanha diversas subtramas: a luta da presidente Laura contra um câncer terminal; o debate constante entre Baltar e a Número Seis que reside em sua mente; o romance entre Chefe e Boomer; a oposição política do ex-terrorista Tom Zareck (Richard Hatch) ao governo da presidente Laura; o retorno de Starbuck ao planeta Caprica, e muitas outras. Na trama "Caprica" o espectador acompanha dois núcleos de personagens: humanos e cylons. Ao final da primeira temporada, o núcleo humano em Caprica é encerrado, e o núcleo cylon se torna mais complexo. A partir daí desenrolam-se os dramas de cylons vividos pelas atrizes Tricia Helfer, Grace Park e Lucy Lawless, que também interpretam cylons infiltrados na frota.

Para demonstrar as diferenças de complexidade narrativa entre as duas versões de *Galactica*, usaremos como exemplo uma das poucas histórias originais que foram refilmadas pela versão 2003. Em ambas versões, essa história narra como a Galactica reencontra uma outra *battlestar* sobrevivente, a Pegasus. Na versão original a Pegasus é comandada pelo Comandante Cain (Lloyd Bridges). Na nova versão a astronave é comandanda pela Almirante Cain (Michelle Forbes). Em ambas versões estabelece-se que Cain possui moral discutível, e emerge um conflito entre ele e Adama, com Adama

defendendo o prosseguimento da busca pela Terra e Cain propondo a união das *battlestars* numa ofensiva contra os cylons. Os episódios *The Living Legend Part I* e *The Living Legend Part II*, da série 1978, e sua adaptação na série 2003, os episódios *Pegasus*, *Ressurrection Ship Part I* e *Ressurrection Ship Part II*, serão dissecados segundo três critérios de Steven Johnson (enredos múltiplos, setas intermitentes e redes sociais) e três meus (arco dramático, conflitos e rede de comentários multimídia).

Enredos Múltiplos

Battlestar Galactica 1978: A história é contada numa trama principal e duas subtramas. Trama Principal: Apollo e Starbuck encontram a Pegasus. Cain e Adama disputam o comando da frota. Cain sabota uma missão para induzir Adama a aceitar sua proposta de ataque aos cylons. No clímax, Cain sacrifica a si próprio e a um grupo de voluntários num ataque suicida a duas naves-bases cylon[6].

Galactica 2003: Na nova versão temos uma trama principal mais intrincada e oito subtramas. Trama Principal: A Galactica encontra a Pegasus. Adama precisa submeter-se ao comando de Cain, cuja patente é superior. Cain pretende atacar "naves de ressurreição" cylons. O conflito entre Adama e Cain explode quando um incidente entre as duas tripulações faz Adama rebelar-se contra o comando de Cain. Adama e Cain chegam a um acordo quando se apresenta a chance de desferir um ataque a uma "nave de ressurreição cylon". No clímax, Adama e Cain tramam concomitantemente assassinatos um ao outro[7].

[6] As subtramas são: 1) Cain reencontra na Galactica sua antiga amante, Cassiopeia, para desgosto de sua filha, Sheba. Forma-se um triângulo amoroso entre Cain, Cassiopeia e Starbuck. 2) O traidor Baltar ordena a seu segundo em comando, o robô Lucifer, que prepare um ataque fulminante à Galactica. Baltar decide comandar pessoalmente o ataque.

[7] As subtramas são: 1) Amizade entre Tigh e Jack Fisk os segundos em comando de ambas astronaves. Jack conta a Tigh que a Almirante Cain cometeu vários crimes de guerra. 2) Baltar é incumbido de examinar uma prisioneira da Pegasus: uma modelo número seis idêntica à que habita sua mente. Chocado com as torturas bárbaras sofridas pela cylon, Baltar tenta ganhar a confiança da Número Seis para defendê-la ao mesmo tempo que extrai dela informações sobre as "naves de ressurreição" dos cylon. 3) Apollo e Starbuck são transferidos para a Pegasus. Cain destitui Apollo de sua posição de líder dos pilotos da Galactica e promove Starbuck a capitão. Starbuck é incumbida de uma missão de espionagem a um comboio de espaçonaves cylon. 4) Helo e "Chefe" Galen, duas pontas de um triângulo com a cylon Sharon, prisioneira da Galactica, descobrem que o Tenente Thorne, sob permissão de Cain, está prestes a torturar e estuprar Sharon, como fez com a Número Seis a bordo da Pegasus. Os dois invadem a cela de Sharon para impedir a violência; no processo, matam sem querer o Tenente Thorne. Eles são levados para a Pegasus. Presos, dialogam até resolver suas diferenças. Finalmente são condenados à morte por assassinato e alta traição, o que desencadeia o ato de rebelião de Adama. 5) O Chefe de Mecânica da Pegasus, Peter Laird, é transferido para a Galactica depois que o Chefe Galen Tyron é preso. 6) Atingido no começo do combate entre os caças humanos e cylon, Apollo é ejetado e, protegido por sua roupa de astronauta, é obrigado a assistir impotente à grande batalha. 7) Ordenados por seus respectivos comandantes a assassinar o comandante da outra *battlestar*, Starbuck e Jack Fisk precisam lutar contra seus próprios conceitos morais para desempenhar suas missões. 8) Dando continuidade ao drama iniciado no piloto da série, a Presidente Laura prossegue sua luta contra um câncer terminal.

Conflitos

Galactica 1978: 1) Humanos X Cylons. 2) Adama X Cain. 3) Apollo X Adama (Devido à condescendência de Adama para com as atitudes de Cain). 4) Starbuck X Cain (A respeito do romance de Cain com Cassiopeia, namorada de Starbuck). 5) Sheba X Cassiopeia (A respeito do romance de Cain com Cassiopeia, pai de Sheba). 6) Humanos X Cylons. Quanto a esses conflitos, vale notar que o único que envolve emoções fortemente negativas é aquele entre humanos e cylons.

Galactica 2003: 1) Humanos X Cylons. 2) Adama X Cain. 3) Apollo X Adama (Devido à condescendência de Adama para com as atitudes de Cain). 4) Apollo X Cole "Stinger" Taylor, líder dos pilotos da Pegasus. 5) Baltar X Número 6 real (Enquanto ela ainda não confia nele). 6) Baltar X a Número 6 de sua mente (A respeito do interesse de Baltar pela Número 6 real). 7) "Chefe" X Helo (A respeito de seu triângulo com Sharon). 8) "Chefe" e Helo X os oficiais da Pegasus (Em reação ao homicídio acidental do Tenente Thorne). 9) Apollo X Starbuck (A respeito da decisão da tenente em acatar a ordem de Adama). 10) Starbuck X Starbuck e 11) Jack Fisk X Jack Fisk (Conflitos internos em reação às ordens de assassinato recebidas de seus superiores). Em comparação com os episódios analisados da série original, os conflitos de *Battlestar Galactica* 2003 não apenas são mais numerosas como consideravelmente mais intensos. No clímax da história, Starbuck e Jack Fisk aguardam ordens de seus superiores para eliminarem respectivamente Adama e Cain.

Arco Dramático

Battlestar Galactica 1978: Ao contrário da grande maioria das séries de sua época, *Battlestar Galactica* possuía um arco dramático em sua premissa: a fuga dos cylons e a busca pelo planeta Terra. Ao longo da série os personagens descobriram pistas que apontaram para seu destino, como em *The Lost Planet of the Gods* e *The War of the Gods*. Mas o arco dramático geral de *Battlestar Galactica*, assim como os de todas as séries antigas, era simples e esparso. Isso tinha um propósito: facilitar os novos espectadores que começassem a acompanhar o programa já em andamento. Ainda assim, começar a assistir uma série com arco dramático geral exigia um esforço consideravelmente maior do que, por exemplo, passar a assistir *Kojak* ou *Bonanza* em suas segundas ou terceiras temporadas. Os episódios analisados - *The Living Legend Part I* e *The Living Legend Part II* - estão envolvidos no arco dramático geral de *Battlestar Galactica* em quatro pontos: 1) A história da Pegasus faz alusão direta ao

episódio piloto, no qual as colônias são destruídas. 2) O sacrifício de Cain será lembrado em episódios futuros, particularmente em *The War of the Gods.* 3) A partir deste episódio os pilotos Sheba e Bojay passam a fazer parte da tripulação. 4) A partir deste episódio termina o triângulo amoroso entre Starbuck, Athena e Cassiopeia, com Starbuck passando a adotar Cassiopeia como namorada fixa.

Galactica 2003. A nova série segue o modelo da maioria das séries de sucesso no ar. Como em *Desesperate Housewives, Lost* e *Heroes, Battlestar Galactica* conta uma única história, entrelaçada num grande número de subtramas. Algumas dessas subtramas percorrem toda a série (até agora): a fuga dos cylon, a busca pela Terra, a relação de Apollo e Starbuck, a relação de Adama e a Presidente Laura, o câncer da Presidente Laura, o plano dos cylons, o drama de Baltar, o drama de Boomer. Outras subtramas começam e terminam dentro de alguns episódios. O fundamental é que, como numa novela, sempre há histórias em aberto, de modo a manter a fidelidade de seu público. Os episódios analisados - *Pegasus, Ressurrection Ship Part I* e *Ressurrection Ship Part II* - encaixam-se no arco dramático geral em seis pontos: 1) A história da Pegasus faz alusão direta ao episódio piloto, no qual as colônias são destruídas. 2) Apesar de morrer no final do último episódio, Cain retornará em flashbacks, como no primeiro episódio da quarta temporada. 3) A partir deste episódio vários tripulantes da Pegasus passam a integrar o quadro de personagens, e as conseqüências da união das duas tripulações se farão pesar em episódios futuros. 4) A Número 6 real permanece na série, tendo participação decisiva em viradas importantes da história futura. 5) A informação da existência de "naves de ressurreição", que possibilitam uma espécie de reencarnação para os cylons mortos, é vital para o arco dramático geral. 6) A subtrama da prisão de Helo e "Chefe" Galen encerra o triângulo desses personagens com a cylon Sharon. Esse episódio certamente terá repercussões que só serão percebidas no decorrer da quarta temporada, que começa a ir ao ar enquanto este artigo está sendo escrito.

Setas Intermitentes

Battlestar Galactica 1978. Steven Johnson define como "setas intermitentes" os clichês usados tradicionalmente para orientar o espectador numa narrativa. Os lançamentos dos caças da Galactica e os combates entre caças humanos e cylons são setas intermitentes famosas de Galactica 1978. Elas surgem com freqüência em todos os episódios com dois propósitos: orientar o espectador e repetir caríssimos e sofisticados efeitos especiais (para a época). O espectador vê minuciosamente o processo de lançamento de

cada caça: 1) Adama ordena o lançamento dos caças. 2) Os pilotos são transportados num pequeno veículo até o setor de lançamento. 3) A ponte de comando emite a autorização para o disparo. 4) O piloto entra em seu caça. 5) Mostra-se o disparo do caça através de um tubo de lançamento comprido em dois a três ângulos. 6) O caça sai da *battlestar*. 7) O caça se distancia. É importante notar que o processo se repete para quantos sejam os caças disparados. No episódio analisado há uma cena em que cinco caças deixam a Galactica. Da mesma forma, os combates entre caças humanos e cylons são mostrados com clareza, detalhando para o espectador quantos caças humanos e cylons foram perdidos por cada lado.

Battlestar Galactica 2003. Conforme a tendência atual, no novo seriado há uma economia de setas narrativas. Quando Adama ordena o disparo dos caças, a informação de que eles estão no espaço é comunicada apenas por diálogos. Quando Cain ordena o disparo de seus caças, vemos em seguida as naves já no espaço. E confirmando a teoria de Johnson, em lugar de setas narrativas encontramos um sem-número de *auto-referências*. Naturalmente essas referências a episódios anteriores são próprias de um programa estruturado num arco dramático geral.

Redes Sociais

Battlestar Galactica 1978. A série é ambientada numa frota de espaçonaves liderada pela Galactica. Apesar do potencial para um grande número de núcleos de personagens, nos episódios analisados encontramos apenas quatro: o "núcleo familiar" em torno de Adama, o núcleo dos pilotos, o núcleo da ponte de comando, e o núcleo dos cylon, com enfoque no primeiro. Devemos lembrar mais uma vez que *Battlestar Galactica* 1978 possui um número maior de núcleos que a maioria dos programas de sua época.

Battlestar Galactica 2003. A nova série expandiu consideravelmente o número de núcleos de personagens. Nos episódios analisados encontramos sete núcleos: pilotos, mecânicos, Dr. Cottle e os outros profissionais da ala médica, Laura e seus assessores políticos, Baltar e Número 6, oficiais e técnicos da ponte de comando da Galactica, oficiais e técnicos da ponte de comando da Pegasus. Deve-se ressaltar que, assim como os personagens, cada núcleo individual é muito mais desenvolvido nesta versão.

Redes de Comentários Multimídia

Battlestar Galactica 1978. A exemplo das principais franquias de ficção científica, o lançamento de *Battlestar Galactica* foi acompanhado por romances e revistas em

quadrinhos. O escritor Robert Thurston publicou adaptações de episódios e aventuras originais, e a Marvel Comics lançou uma linha de quadrinhos.

Battlestar Galactica 2003. A exemplo da versão de 1978, romances e revistas em quadrinhos complementam a nova encarnação de *Galactica*. Mas o fã do século XXI tem ao seu alcance atividades multimídia impensáveis em 1978. O site oficial do *Sci-Fi Channel* possui um fórum de discussão para os espectadores, disponibiliza para download cenas eliminadas dos episódios, e um *videoblog* do produtor executivo David Elik que acompanha o cotidiano dos cineastas e atores no trabalho. O site também disponibiliza *The Resistance*. Trata-se de uma série de "*webisodes*" com dez episódios de cinco minutos de duração, combinando o elenco original com personagens exclusivos. Contudo, o material mais inovador disponibilizado para os freqüentadores do site é o *BSG Filmaker Toolkit*, composto de imagens, temas musicais e efeitos sonoros. Munido desse material, o fã de *Battlestar Galactica* pode realizar seus próprios *webisodes*. Depois de completados, os vídeos são disponibilizados no site, e o melhor será escolhido pelos produtores para veiculação no Sci-Fi Channel.

A análise empreendida aponta para a tendência de complexidade crescente dos produtos da cultura midiática. Novas pesquisas poderão investigar mais profundamente os vários elementos que interagem nesse sistema complexo que é o entretenimento popular.

Referências bibliográficas

BOLTER, Jay & GRUSIN, David. **Remediation: understanding new media.** Cambridge, Massachussets, 1998.

FELINTO, Erick. **Materialidades da comunicação: por um novo Lugar da Matéria na Teoria da Comunicação.** Revista Eletrônica Ciberlegenda, no. 5, 2001.

FOUCAULT, Michel. **L'ordre du discours.** Paris: Gallimard, 1971.

JOHNSON, Steven. **Surpreendente: a televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes.** Rio de Janeiro: Elsevier, 2005.

JOHNSON, Steven. **Emergência: a dinâmica de redes em formigas, cérebros cidades e softwares.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

SÁ, Simone Pereira. **Por uma genealogia da noção de materialidade da comunicação.** INTERCOM: NP Tecnologias da Informação e da Comunicação, 2004.

SANTAELLA, Lúcia. **Cultura e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura.** São Paulo: Editora Paulus, 2003.